UNIDAD TEMÁTICA 1 – Diseño y UML – Trabajo de Aplicación 1

1. Sistema operativo: es un sistema porque tiene un conjunto de responsabilidades y objetivos claros.
2. Navegador web: es un componente ya que es una pieza de software con un rol específico. Este puede ser remplazado con otra pieza de software que funcione similar (otro navegador).
3. Microservicio de pago: subsistema ya que es parte de otro sistema, más específicamente uno de comercio.
4. Compilador: es un componente ya que es una herramienta de software que puede ser intercambiada por otra de igual funcionalidad (otro compilador).
5. Biblioteca de criptografía: es un módulo ya que esta definido a nivel de lenguaje de programación.
6. Control de dispositivo: componente, ya que tiene un rol claro y puede intercambiarse con otro controlador de dispositivos.
7. Servidor web: subsistema, este es parte de un sistema de alojamiento de sitios web.
8. Bases de datos SQL: es un sistema ya que tiene responsabilidades y el objetivo concreto de guardar información.
9. Middleware: componente, este tiene el rol claro de mediar entre dos aplicaciones y puede ser intercambiado con otro middleware.
10. ORM: este esta definido a nivel de lenguaje de programación.
11. IDE: es un sistema ya que tiene responsabilidades y objetivos.
12. Motor renderizado: es un subsistema ya que es parte de un navegador web.
13. Procesador de texto: es un sistema ya que tiene la responsabilidad y el objetivo de ayudar a los usuarios a trabajar con documentos de manera eficiente.
14. Gestor de notificación: es un modulo ya que esta definido a nivel de lenguaje de programación.
15. Gestor de ventanas: es un subsistema ya que es parte de un sistema mayor y tiene una interfaz definida.